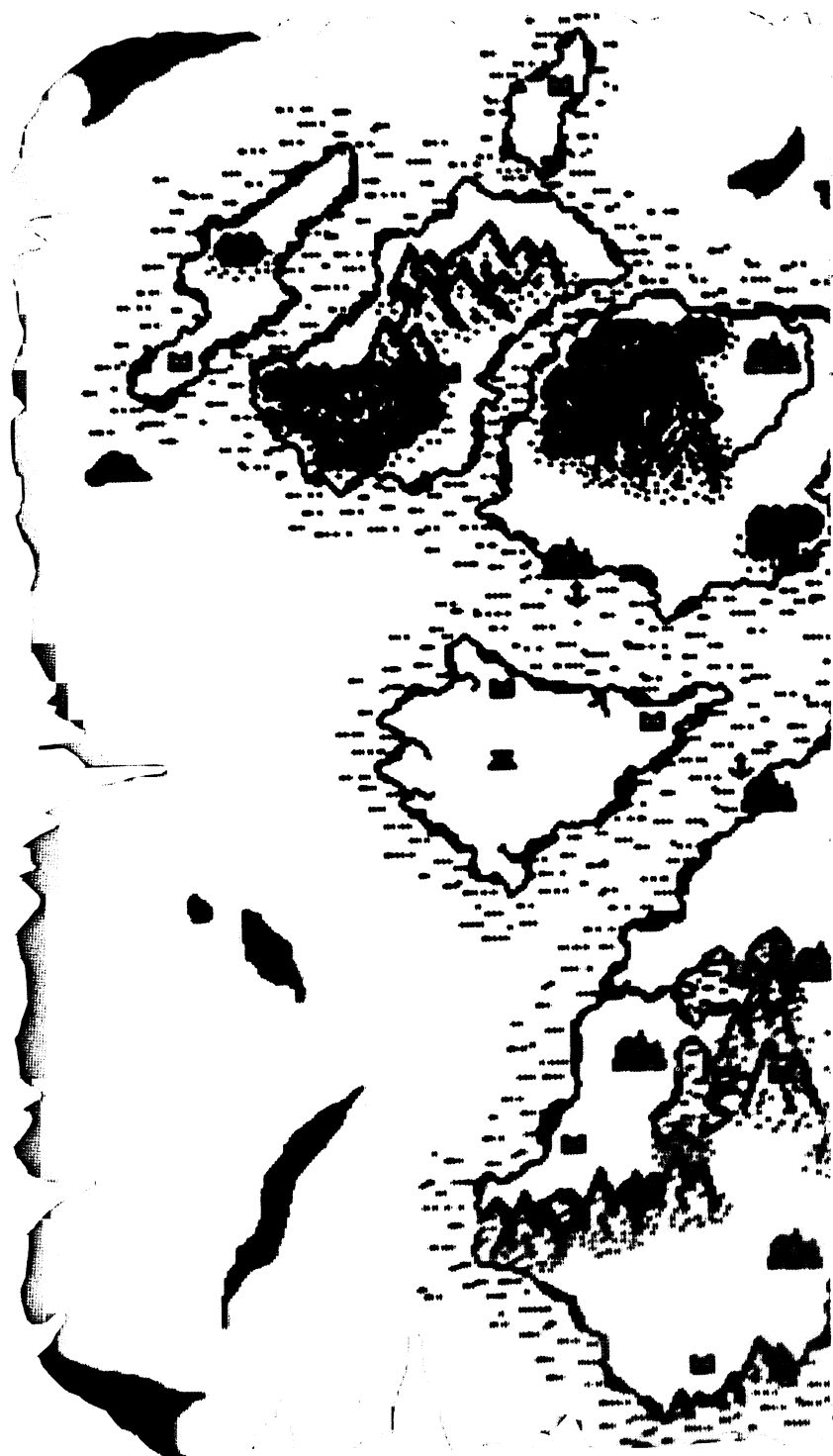


R A R U E





■ バリアスン伝説

バリアスン伝説

太古の昔、自然と調和して生きる『バリアスン』と呼ばれる一群の人々が、この地上に降り立った。バリアスは、知恵と愛に満ち、自由にその姿を変えることも、自然のすべての存在と話すこともできた。彼らが人間に、道具を作ること、火を使うことから、農業や牧畜まで教えたとされている。地上のすべての生き物は、バリアスンに教えられ、自由と創造と調和に満ちた生き方を送るようになり、地上には愛と平和に満ちた楽園が生まれた。

しかし、楽園は長くは続かなかった。人々は互いに憎み、恐れ、身を守り、誤解し、愛と調和に満ちた生き方を忘れ去った。その理由は、バリアスンが去ったためとも、もともと地上の生き物には罪があったためともいわれている。

生あるもののうち、あるものは力や自由にあこがれ、変身能力を楽しむうち、数々のモンスターへと形を変えたまま、変身能力やコミュニケーション能力を失っていった。これが現在のモンスターである。人の形を保ったまま変身能力を失ったもののうち、あるものは道具にたよるようになり、物質中心の考え方や外界の科学中心の生活へと移っていった。また、あるものは自然と対話し、自然の力を引き出す能力（今日では魔法と呼ばれている）を引き継ぐ者となった。

このように、楽園の時代は短く、はるか昔に去った。当時、楽園があったのは、バリアスンが降り立った地、グルゼーク島を中心とした狭い地域であり、楽園が失われた後、人々やモンスターは世界中に散ったとも言われる。

■ 龍の伝説

現在から約5千年前、突如、天空に巨大な一匹の龍が現われた、と伝説は伝えられている。龍は灼熱の炎を吐き、山は焼け崩れ、草原は砂漠に変わるすさまじい破壊が始まった。この期間を『炎と破壊の7日間』と呼ぶ。

一人の勇者が現われ、龍を倒さんと立ち向かった。勇者と龍の戦いは一週間続いた。7日目について龍の両眼をつぶし、炎を吐く舌を引き抜いて、龍を倒すことに成功した。人々は歓喜して勇者を王として迎えた。これがマイヤの王家の始まりとされている。勇者に倒された龍は、人々が「小さな月」と呼ぶあの巨大な岩石に変わり、今でも天空をめぐっている。

この小さな月をめぐる龍の伝説は、地方によっては、龍ではなく「破壊の神の乗り物」とする伝説に変わっていたり、火を吐く龍を退治した英雄は二人の兄弟であり、兄が北の国の王家の祖先、弟が南の国の王の祖先となった、といった伝

承に変化するが、内容はほぼ共通している。

現在、人々は平和に暮らしており、王権も全土に及ぶほど強大なものではない。王はマイヤの城に住み、フランフェルド一帯をゆるやかに支配しているにすぎない。魔力も弱い普通の人々が住み、バリアスを神とする信仰が残っている。ザンブール地方は活気にとんだ商業地域として栄え、フランフェルドとの交流もある。もっとも古い街であり、最大の都市でもあるデュクレームは、一時はバリアスの神殿があるグルゼーク島への巡礼で賑わっていたが、現在では治安が悪くなっている。

また、魔道士の国ガシュターンは、その入り口を閉ざし、世間との交流を制限している。どこかの地方で生まれた魔力の強い人間は、時としてガシュターンに行き、入門を願い出ることもある。一度入門すれば、一生を魔道の追及にささげ、勝手に出ることは許されない。王や全国の支配者の依頼を受け、政治を補佐する神官として長老が派遣することがまれにあるが、その数は多くない。ガシュターンの魔道士は、世界から尊敬の対象になっている。



ストーリー 主な登場人物

■物 語

フランフェルドの港街、カルディア。マイヤ王に仕える歴史学者、ダンカンの自宅に、城から恐ろしい知らせが届いた。ダンカンが王に対する反逆罪で捕えられ、投獄されたというのだ。思いがけない事態にとまどう、ダンカンの妻マールと一人息子レナン。

その夜遅く、かつてダンカンの部下として働いたこともあり、親しい関係にある一人の兵士（ユーリス）が城からレナンの家に飛び込んでくる。ダンカンが反逆罪で捕えられたのは、最近来た神官の陰謀であり、神官の手の者によって拷問されているという。ダンカンだけが知りえた秘密、それを聞き出すために、家族を人質にとろうと、神官の手の者がすでにこちらへむかった。すぐに逃げろ、という。

ユーリスは、レナンとマールの逃亡先として、ユーリスの故郷、バグース村を教える。ユーリスが秘密に用意させた船に乗り込もうとしたとき、追っ手が到着。間一髪、レナンと母は船に乗って逃げるが、ユーリスは追っ手たちの手にかかり倒れてしまう。

バグース村に保護された母とレナン。神官の陰謀をあばき、父ダンカンを救出するため、レナンの冒険の旅が始まる。神官の野望とは？ 父ダンカンの知りえた秘密とは？ 伝説の裏に隠された真実の歴史とは？ ストーリーの進行につれてすべての秘密が明らかになってゆく。



■登場人物

レナン

このゲームの主人公。
歴史学者ダンカンの一人息子。
カルディアに母と二人で住む
17歳の少年。父を救うため、
冒険の旅に出る。学者の息子
だけあって知的、古代文字も
少しは読めるようだ。



ストーリー 主な登場人物

ダンカン(父)

主人公の父。
優秀な歴史学者であり、古代文書の
解説では第一人者。新しく来た
神官により投獄され、拷問される。
神官の知りたい秘密の鍵を握っている。



マール(母)

主人公の母。
しっかりした、知的な母である。
夫に寄せる信頼はあつい。
レナンとともにバグース村に
避難する。



アトス

マイヤ城の近衛隊隊長。
かつてダンカンの世話になった
ことがあり、ユーリスとも友人
である。体力と武力はピカイチ
だが、かなり頑固で、守旧派。



ユーリス

マイヤの騎士。
情報通でかなり腕は立つ。
レナンたちを自分の故郷
バグース村に逃がす。



南の虎

グールドの左腕、
ボディガード。武闘派でおそろしく
腕はたつ。性格は惨忍。サディステ
ィックなことに喜びを感じるらしい。



北の龍

グールドの右腕、
ボディガード。彼も武闘派で
おそろしく腕はたつ。
判断力もあり、知的だが、
仮面を付けており、経歴は
謎につつまれている。



グールド

マイヤ城にガシュターンから派遣されたマスター（神官）として
乗り込んでくる。レナンの父、ダンカンを捕え、拷問によって
秘密を聞き出そうとする。



登場する モンスター達

ラルーに登場するモンスターたち。ラルーには70種以上のモンスターや戦闘相手が登場する。

外道僧侶

魔法の暗黒面に落ちた魔道士が
モンスター化した。短剣を使って
の攻撃をしかけてくる。



グリーンスライム

RPGではおなじみのゼリー状のモンスター
体あたり攻撃や、粘液による攻撃でレナン
たちを苦しめる。



単眼石

ごつごつした岩で身体ができていて一つ目のモンスター。
ハンマー攻撃やハードパンチ攻撃は強力。

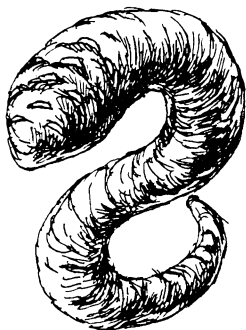


ゴールドゴースト

金塊のおばけ。冒険者が金塊を取ろうとする
と、正体を現わし、ひるんだ隙に攻撃してく
る。体あたり攻撃のほか、魔法も使う。かな
りお金を持っていることが多い。



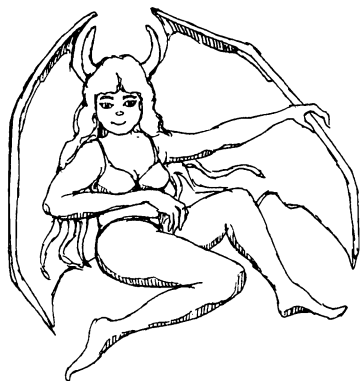
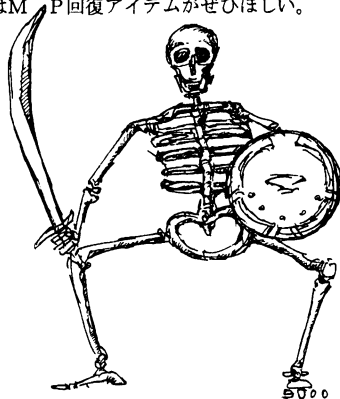
ウォーターワーム



人の生き血を栄養として生きているモンスター。
その名のとおり、吸血攻撃や、体あたり、締めつけ
攻撃をしかけてくる。毒にも注意が必要だ。

スケルトン

アンデッド系モンスターの一種。剣や爪による攻撃
とガス系の魔法を使う。こちらのMPをすべて消滅
させる魔法フルムスを使うので、スケルトンと戦う
ときはMP回復アイテムがぜひほしい。



サキュバス

美しい女性の姿をした悪魔。魅力的な外見によって
油断すると、魔法で眠らされ、弓や短剣による攻撃
を受けることになる。

サンダードラゴン

ドラゴン種族のモンスターの一つ。
レダ系の魔法を使い、
かなりでかい。



街の紹介 カルディア

ラルーの世界には、10以上の街、10以上の村がある。それぞれの建物の入口には看板があり、お店などは一目でわかる。道具屋や武器屋、宿屋など、店は一つの街に一つとは限らないので調べてみよう。ラルーの世界での貨幣単位はゴート（G O U R T）。

●道具屋 回復・治療系のアイテムや移動・脱出用のアイテムなどを売っている。それ以外にも、魔法の巻物や指輪などを売っていることもあるのでチェックしよう。不要なアイテムは買い取ってくれる。

●武器屋 剣、槍、弓などの武器を売っている。武器の種類によって、一度に敵全体を攻撃できたり、クリティカルヒットできる確率が違うので、予算と好みによって使い分けよう。誰でもどの武器でも装備できる。不要になった武器は買い取ってくれる。

●防具屋 鎧、兜、盾、対魔法防具などを売っている。装備できるのは、兜・鎧・盾はそれぞれ一つだけだが、対魔法防具は2つまで装備できる。不要になった防具類は買い取ってくれる。

●魔法屋 各種魔法を売っている。お金さえあれば魔法は買えるが、最大MP値や適性によって、使える魔法と使えない魔法があるので注意。買った当初は使えなくても、最大MP値が上がれば使えるようになることもある。

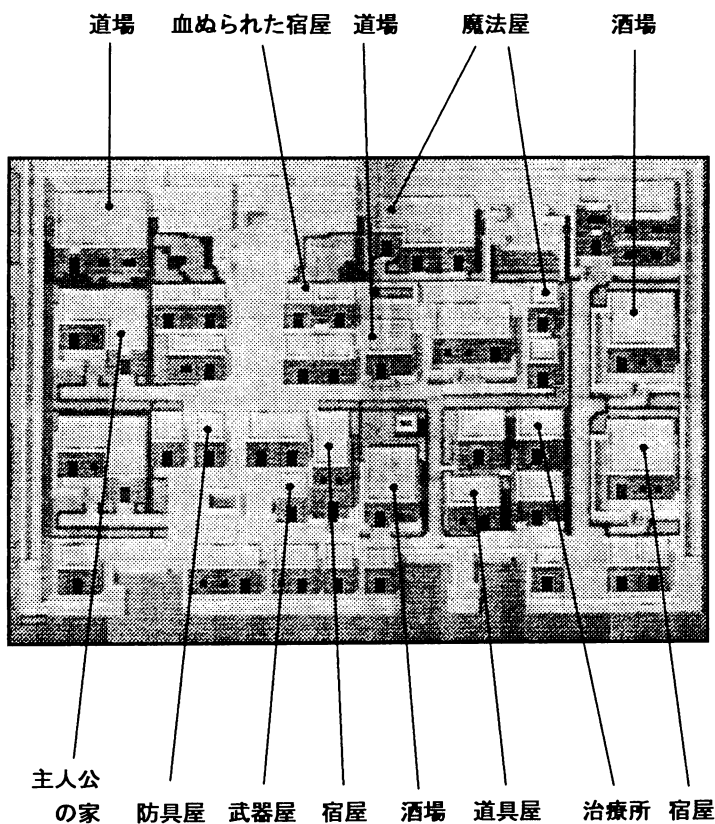
●道場 道場主に話しかけると、お金を払って入門することができる。道場主に勝てば、大きな経験値が得られるのが魅力だ。

●治療所 戦闘中に受けたダメージのうち戦闘終了後も毒、石化、死は回復しないので、魔法かアイテムで回復する必要がある。街や村にたどり着いたときは治療所を利用できる。治療所は無料で、治療士に話しかけると毒、石、死のすべてを一気に回復してくれる（HPやMPは回復しない）。

●宿屋 カウンターの人物に話しかけ、料金を払って宿泊すれば、パーティ全員のHPとMPが最大値まで回復する。村には宿屋は一軒しかないが、ほとんどの街には2軒以上の宿屋がある。上品な宿屋は料金は割安だが「血のにおいのする者」は泊めてくれない。誰でも泊めてくれる宿屋は料金が割高である。モンスター

ーを殺し過ぎると血のにおいがしみつくので、ときどきはモンスターと会話して戦闘を終了させ、「血のにおいがする者」の状態を改めれば上品な宿屋に宿泊が可能になるだろう。

■港町カルディア



登場する アイテム一覧

■回復、攻撃アイテム

マルゴの果実

HP回復にめざましい効果を持つ果実。



ロキの木の实

木の实に含まれる特殊成分が神経に作用してMPを回復してくれる。



ネクタル

死から回復させる神秘的な力を持った薬草。



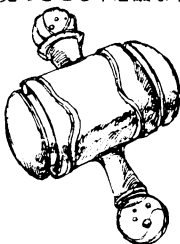
アンブロシア

解毒作用を持つ不思議なきのこ。



妖精の木槌

どんな深い眠りからでも目覚めさせる不思議な木槌。



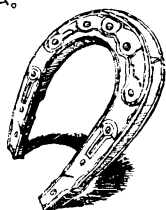
神秘の苔

体質改善に効果のある貴重な苔類。非常に貴重な産物なので、お店では売っていない。



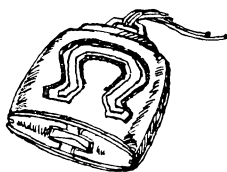
グナーの蹄

街や村にひとつとびに連れ帰ってくれる魔法のアイテム。



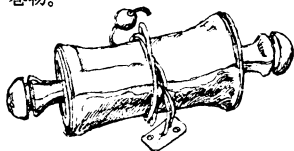
パルダロの鞍

迷宮で迷った旅人を一気に入口まで導く魔法のアイテム。



スクロール

さまざまな魔法効果を封じ込めた巻物。



指輪

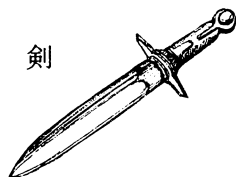
さまざまな魔法効果を封じ込めた指輪。



■武器、防具、補助防具

武器や防具は誰でも、どれでも装備できる。ただし、装備できる武器は一人一個のみ。防具は、兜、鎧、盾はそれぞれ一つ、補助防具は2個まで装備可能。

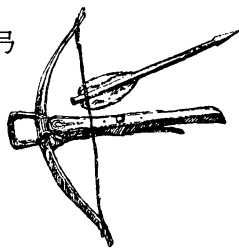
短 剣



長 剣



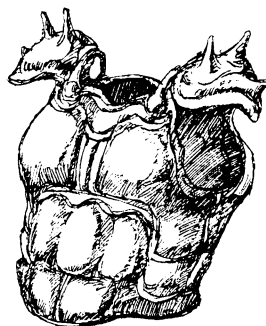
弓



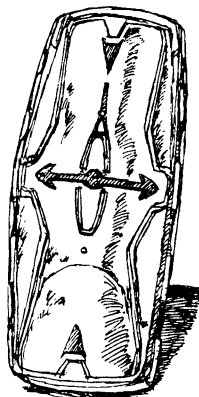
兜



鎧



楯



アミュレット

魔法に対する防御力を
高めるお守り。



魔法一覧 その他ポイント

■魔法体系

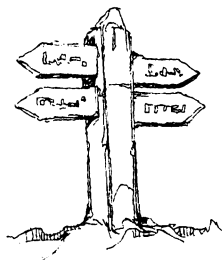
ラルーの世界では32種の魔法がある。キャラクタの適性や最大MP値によって使える魔法と使えない魔法がある。

攻撃系	炎（ファ）系	アンファ	敵一体に火球攻撃
		デュファ	敵一体に炎の壁攻撃
		トーフア	敵全体に火球爆発攻撃
		ケルファ	敵全体に火炎嵐攻撃
	氷（ザス）系	アンザス	敵一体に冷氣攻撃
		デュザス	敵一体に氷塊攻撃
		トーザス	敵全体に氷吹雪の攻撃
		ケルザス	敵全体に絶対零度攻撃
	雷（レダ）系	アンレダ	敵一体に真空状態攻撃
		デュレダ	敵一体にプラズマ攻撃
		トーレダ	敵全体に電撃放電攻撃
		ケルレダ	敵全体に巨大雷攻撃
その他		ドーズ	敵一体に毒素攻撃
		スレプト	敵一体に眠り攻撃
		タルク	敵一体に神経マヒ攻撃
		デュルク	敵一体に細胞石化攻撃
		コール	敵全体に魔人召喚攻撃
		ファザド	敵全体に火砕流攻撃
攻撃補助系		ヴォーグ	防御力をUPさせる
		デヴォグ	敵一体の防御力下げる
		ハルムス	敵一体のMPを激減
		フルムス	敵一体の全MPを消す
回復・治療系		アピス	体力を回復させる
		テュピス	体力を大幅回復させる
		オルピス	全員の体力を大幅回復
		リボーン	死者を復活させる
		エンナ	毒素を取り除く
		ハイヤス	眠りから目覚めさせる
		ムービン	マヒ状態を回復させる
		ハルト	石化状態を回復させる
移動系		サーダ	ダンジョンから脱出
		ユーフィ	空間移動を実現する

■その他

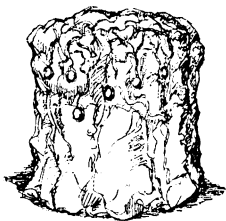
案内板

道しるべとして重要な
情報源だ。



石の塔

古代の技術で作られた
不思議な石碑。
特定の場所への転送
機能がある。



旅の商人

ゴダールを本拠として、
全国を行商する旅の商人達。



金の卵

ニワトリの中で、ごく
まれに金の卵を産むニワ
トリがいる。



修業者

修業の旅を続けている
武者修業者。頼めば相手を
してくれる。



岩

荒野に存在する岩の中
には金を含むものがある。



■基本操作

●ゲームのスタート

PC-9801シリーズのパソコンを立ち上げ、フロッピードライブ1にRA RUEのDISK A、フロッピードライブ2にDISK Bをそれぞれ挿入し、リセットスイッチを押してください。オープニング画面が表示されて自動的にゲームがスタートします。

●新しくゲームを始める場合と、以前のゲームを引き続いて行なう場合

ゲームをスタートさせた後、「新しく冒険の旅に出る」を選択するとニューゲームがスタートします。「再び冒険の旅を続ける」を選択すると以前にセーブしたゲームの続きがプレイできます。ゲームのセーブは、戦闘中や強制シーン以外であれば、どこでもセーブすることが可能です。もし、パーティが全滅してゲームオーバーになると、以前にセーブしたデータのうち、最も新しいデータで再スタートします（それ以外のデータで再スタートしたい場合はたち上げ直してください）。

●操作はすべてキーボードで

- ・ゲーム中の操作はすべてキーボードから行ないます（マウスには対応していません）。上下左右の移動はテンキー（2、4、6、8キー）またはカーソルキーで指示します。
- ・エスケープ（ESC）キーを押すと画面が暗く変わり、左側にコマンド・ウインドウ、右側にステータス・ウインドウが開きます。コマンドのキャンセル、ウインドウのクローズはエスケープキーを使用します。
- ・ウインドウが開いたら、カーソルキーかテンキーでカーソルを必要な項目上に移動させ、リターンキーを押して選択してください。選べるものと選べないものがある場合には、選べないものは濃いブルーで表示されています。
- ・ドアを開ける、宝箱を開ける、人に話しかける、部屋に配置された家具を調べるといった操作は、主人公が接触すれば自動的に行なわれますから、特に命令は必要としません。
- ・セリフやメッセージなどは、何かキーを押すまで表示されています。内容を確認したらどれかのキーを押せば、続いて次のセリフや動きが表示されます。

●ゲームの終了

エスケープ（ESC）キーを押してコマンド・ウインドウを開き、「冒険の書」を選択します。ゲームの途中経過を残したい場合は冒険の書Ⅰ～Ⅴのどれかを選んで記録した後、「冒険を終了する」を選べばゲームが終了します。フロッピーをドライブから抜いて電源を切ってください。

■ ウインドウ

パーティの各メンバーの経験や能力は、ステータス・ウインドウのほか、コマンド・ウインドウの「経験能力」コマンドで詳しく調べることができます。ステータス・ウインドウで表示される各項目の内容は次の通りです。

●レベル そのメンバーの総合的なレベルを表します。経験をつめばレベルが上がります。

●HP／最大HP そのメンバーのHP（生命力）を表します。攻撃を受けるとHPは減少します。HPがゼロになると死亡した状態になります。死亡しても魔法やアイテム、治療所で蘇生することができますが、メンバー全員が死亡するとゲームオーバーとなり、以前にセーブしたところから再スタートです。HPはアイテムや魔法によって最大HPを限度として回復させることが可能です。宿屋やテントなどで宿泊しても回復します。

●MP／最大MP そのメンバーのMP（魔法使用力）を表します。魔法を使えば使用した魔法の分だけMPは減少します。使用したい魔法に必要なだけMPがないと魔法は使えなくなります。

●GOURT パーティ全員が所持している金額（通貨単位はゴート）を表しています。

■ その他のウインドウ

お店（道具屋、防具屋、武器屋、魔法屋）、宿屋、治療所はカウンター内の人間に話かけると自動的にウインドウが開きます。修業所、旅の商人、旅の修業者などは、立っている人物に話しかけることによってウインドウが開きます。

■ 特別機能—高速スクロールモード

CAPSキーをロックすると、ゲーム画面が200ライン表示モードに変わり、グラフィックの美しさや見やすさは損なわれますが、スクロールスピードを速くすることができます。処理速度の遅い機種などで、どうしても移動スピードや表示スピードを上げたい場合にご利用ください。

各種 コマンド説明

■フィールド・コマンド

戦闘中や強制会話シーン以外で、エスケープ（ESC）キーを押せば、画面が暗く変わり、コマンド・ウインドウとパーティ全員のステータス（レベル、HP、MP、所持金額など）が表示されます。コマンド・ウインドウで選択できる命令は次の5命令です。

- アイテム 治療／回復アイテム、巻物や指輪などの道具、シナリオアイテムなどを表示します。ここで選べる命令は「使用する」「整理する」「捨てる」の3通り。一度に持てるアイテムは最大256個まで。余分なアイテムを金銭に変えるには、道具屋や武器屋、防具屋で「売る」を選びます。アイテムによっては売ることができないものもあります。
- 魔法 魔法コマンドを選ぶと「誰が呪文を唱えますか」と表示されますから、唱える術者を選んでください（そのとき唱えることのできない魔法は濃いブルーで表示されますが、選択できません）。
- 装備 装備コマンドを選択すると「誰の装備を変更しますか」と表示されます。装備を変更したいメンバーを選び、変更したい装備（武器、兜、鎧など）を選べば、サブウインドウに所持している装備一覧が表示されます。
- 経験能力 メンバーの一人ひとりのさらに細かな能力を見ることができます。
- 冒険の書 ゲームデータをセーブできます。冒険の書Ⅰ～Ⅴのうち、好きな書を選んでください。データ記録用に別のフロッピーを用意する必要はありません。セーブした後、「冒険を続ける」を選べばそのまま続きをプレイできます。「冒険を終了する」を選べばゲームを終了します。ゲームを終了する場合は、セーブした後、フロッピーを2枚ともドライブから抜いて電源を切ってください。パーティが全滅した場合は最も新しいセーブデータで再スタートします。それ以外の冒険の書で再スタートしたい場合は立ち上げ直してください。

■バトル・コマンド

戦闘モードに入ると自動的にバトル・ウインドウが開き、バトルコマンドが使用できるようになります。

バトル・コマンドは、次の6命令です。

- 攻撃 武器を使った攻撃（武器を装備していない場合は素手）を行ないます。装備している武器やメンバーの体力等によって攻撃力は変わります。装備している武器によって、敵一体だけへの攻撃、敵全体への攻撃の違いがあります。武器によってクリティカルヒット（その武器の最大攻撃力を発揮する）の

確率も違います。

- 話す モンスターと会話することで戦闘を終了することができます。会話が成立するかどうかは、話すを選択したメンバーの語学力と相手モンスターによって変化します。会話によって戦闘を終了した場合は経験値などは増えませんが、「血のにおいがする者」の度合いは下がります。
- 魔法 戦闘中に使用できる魔法は、攻撃系魔法、攻撃補助魔法、回復・治療系の魔法です。移動魔法は使用できません。
- 防御 防御の姿勢を取ることで防御力を高め、受けるダメージを最小限に抑えます。
- 道具 攻撃、回復などのアイテムを使用します（戦闘中に装備を変えることはできません）。
- 逃げる 運がよければモンスターから逃げることができます。

■経験能力

パーティの各メンバーの経験や能力は、コマンド・ウインドウを開いたとき表示されるレベルなどのほか、コマンド・ウインドウの「経験能力」コマンドで詳しく調べることができます。

- 経験値 そのメンバーのこれまでの冒険で得た経験値です。経験値が上がればレベルもアップします。
- NEXT そのメンバーの、次のレベルアップまでに必要な経験値です。
- 時間数 ゲームを始めてからのプレイ時間です。
- 歩行数 ゲームを始めてから歩いた総歩数です。
- 体力 そのメンバーの攻撃や防御の強さです。
- 魔力 そのメンバーの魔法の強さです。
- 攻撃力 体力と装備する武器の組み合わせによって変化する、総合的な攻撃力です。
- 素早さ そのメンバーの素早さを表します。数値が高いと相手の攻撃を回避する能力が高くなり、攻撃する順番も早くなります。
- 語学力 モンスター語の会話力を表します。語学力がアップすると、バトルコマンドの「話す」の成功率が高くなります。
- 回避率 戦闘中に相手から受ける攻撃を回避する能力を表します。
- 防御力 戦闘中に相手から受ける通常攻撃への防御力を表します。
- 魔法防御 戦闘中に相手から受ける魔法攻撃への防御力を表します。

■必要機器

本体 NEC PC-9801シリーズ (VM以降) またはEPSON PC-286/386シリーズ

(ただしフロッピーディスクドライブ2基が必要です。VM0/2/4では16色ボード、VM0/2/4/UV2ではRAM640KBが必要です)

ディスプレイ 専用高解像度 (400ライン) アナログディスプレイ

■ハードディスクへのインストールについて

このゲームはフロッピーディスク2枚組であり、フロッピー交換も必要がありませんから、ハードディスクは必要ありません。しかし、どうしてもハードディスクを使用したいという場合には、以下の手順を参考にしてハードディスクにインストールして遊ぶことが可能です。

ただし、ハードディスクにインストールした場合、万一ハードディスク内に保存されていたデータやプログラム、動作環境等に障害や故障が発生しても当社では一切責任を負いません。完全な動作の保証もいたしません。また、MS-DOSやインストールに関するご質問や問い合わせにもお答えできませんので、一切をユーザーの責任と能力において行なってください。

■インストールの参考手順

- ディップスイッチ等の設定は工場出荷時の状態に戻し、MS-DOSで立ち上げる
- ハードディスク内に、好きなディレクトリ名で専用のディレクトリを作る (例 A: ¥GAME ¥RARUE)
- フロッピードライブにDISK Aを挿入し、COPY *. * コマンドでフロッピー内のすべてのファイルをハードディスク内に作った専用ディレクトリにコピーする (例 COPY B: *. * A: ¥GAME ¥RARUE)
- DISK Aのコピーが終わったら次にフロッピーをDISK Bに交換し、同様にすべてのファイルを同じ専用ディレクトリにコピーする。

■ディスクを破損した時

万一操作を誤ってディスクを破損してしまった場合は、ディスク1枚につき手数料・送料として1,000円の定額小為替を添えて、ディスクと保証書を当社までお送りください。住所・氏名・電話番号・症状を必ずご記入ください。ディスクはボール紙ではさみ、折れ曲がらないよう梱包してください。

■ゲームに関してのご質問

ゲーム内容に関するご質問に関して、一切お答えしておりません。ご了承ください。

■ご注意

- ・このゲームはベタービジュアルシステムズが開発したオリジナルゲームです。したがって当社の許可なくプログラム・印刷物などの全部または一部を複製することは法律によって禁じられています。また、印刷物への無断使用、レンタル業務、およびそれに類する行為での使用は一切認めません。
- ・ディスクはコピーできないようになっていますが、なんらかの方法でコピーしても、二重のコピー防止処理により、ゲームが正常に進行しませんのでご注意ください。
- ・このゲームはフィクションであり、ゲーム中に登場する地名、団体名、人物等は実在のものとは一切関係ありません。
- ・機能改善のため、本製品およびマニュアルは予告なしに仕様変更する場合があります。ご了承ください。



制 作
マスター7

製造発売元

株式会社ベタービジュアルシステムズ

〒154 東京都目黒区大橋1-2-8 ライオンズマンション601

TEL(03)3461-2361 FAX(03)3461-2360





